



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Projekt współfinansowany przez  
Unię Europejską w ramach  
Europejskiego Funduszu  
Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>					
Zarządzanie projektem informatycznym		11.3.1067					
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>							
Instytut Informatyki							
<b>Studia</b>							
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>				
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	<b>forma</b>	stacjonarne				
		<b>moduł</b>	wszystkie				
		<b>specjalnościowy</b>	wszystkie				
		<b>specjalizacja</b>	wszystkie				
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>							
dr Jakub Neumann; dr Adam Kostulak; dr Andrzej Borzyszkowski							
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>					
<b>Formy zajęć</b>		3					
Wykład, Ćw. laboratoryjne							
<b>Sposób realizacji zajęć</b>							
zajęcia w sali dydaktycznej							
<b>Liczba godzin</b>							
Wykład: 15 godz., Ćw. laboratoryjne: 15 godz.							
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>							
2020/2021 zimowy							
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>					
obowiązkowy		polski					
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykład z prezentacją multimedialną</li> <li>- ćwiczenia laboratoryjne - projektowanie doświadczeń</li> <li>- ćwiczenia laboratoryjne -sporządzanie i uruchamianie programów komputerowych</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zaliczenie na ocenę</li> <li>- Zaliczenie (zał)</li> </ul>					
		<b>Formy zaliczenia</b>					
		ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru					
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>					
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów kształcenia</b>							
zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność	obserwacja postawy i umiejętności
	Wiedza						
K_W03	X	X	X				
	Umiejętności						
K_U03							X
	Kompetencje						
K_K02							X
K_K03						X	X
<b>Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi</b>							
<b>A. Wymagania formalne</b>							
Brak wymagań formalnych							

<b>B. Wymagania wstępne</b> Brak wymagań wstępnych	
<b>Cele kształcenia</b> Poznanie wiedzy w zakresie różnorodnych metodyk zarządzania projektami informatycznymi, planowania oraz realizacji projektów, tworzenia dokumentacji, planów a także harmonogramów projektów. Zapoznanie się z podstawami zasad budowania zespołów, zarządzania zmianą oraz ryzykiem w projekcie. Zaznajomienie się z nowoczesnymi narzędziami wspomagającymi współpracę oraz zarządzanie projektem informatycznym.	
<b>Treści programowe</b> Tradycyjne i zwinne metodyki zarządzania projektami informatycznymi. Planowanie projektu informatycznego: <ul style="list-style-type: none"> <li>zarządzanie zakresem prac oraz wymaganiami</li> <li>organizacja pracy w projekcie informatycznym</li> <li>sposoby planowania i zarządzania zasobami projektu</li> <li>planowanie harmonogramu pracy</li> </ul> Prowadzenie projektu: <ul style="list-style-type: none"> <li>monitorowanie postępu prac projektowych w oparciu o harmonogramy oraz różnorodne techniki planowania</li> <li>reagowanie na zmiany, zarządzanie zmianą w projekcie informatycznym</li> <li>przewidywanie, monitorowanie i zarządzanie ryzykiem w projekcie informatycznym</li> </ul> Praca z zespołem projektowym i rozwiązywanie konfliktów	
<b>Wykaz literatury</b> A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu): A.1. wykorzystywana podczas zajęć A.2. studiowana samodzielnie przez studenta B. Literatura uzupełniająca	
<b>Kierunkowe efekty kształcenia</b>  P6S_WG K_W03 P6S_UW P6S_UK P6S_UO P6S_UU K_U03 P6S_KK P6S_KO P6S_KR K_K02 K_K03	<b>Wiedza</b>  ma uporządkowaną wiedzę w zakresie inżynierii oprogramowania i metodyk zarządzania projektami informatycznymi, cyklu życia projektu informatycznego
	<b>Umiejętności</b>  potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi
	<b>Kompetencje społeczne (postawy)</b>  potrafi precyzyjnie formułować pytania, służące pogłębieniu własnego zrozumienia danego tematu lub odnalezieniu brakujących elementów rozumowania rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi
<b>Kontakt</b>  j.neumann@inf.ug.edu.pl	